

მხატვარ-ანიმატორი 080252

პროფესიული სტანდარტი

I. სფეროს აღწერა

მხატვარ-ანიმატორი ვიზუალური გამოსახულების კონკრეტული სფეროს – კომპიუტერული ანიმაციის უმნიშვნელოვანეს ნაწილს წარმოადგენს.

II. დასაქმების სფერო

მხატვარ-ანიმატორს შეუძლია იმუშაოს სხვადასხვა კინო თუ ტელე სტუდიებში

III. დამატებითი მოთხოვნები:

- მეხუთე საფეხურის პროგრამაზე დაშვების წინაპირობაა სრული ზოგადი განათლება
- პრაქტიკის მასწავლებელს მოეთხოვება მინიმუმ სამი წლის გამოცდილება კონკრეტულ პროფესიულ დისციპლინაში

IV. საგანმანათლებლო პროგრამა და კვალიფიკაცია

მხატვარ-ანიმატორის პროფესიული განათლება არის ერთსაფეხურიანი — V საფეხური. სწავლის დასრულების შემდეგ სტუდენტს ენიჭება მხატვარ-ანიმატორის მეხუთე საფეხურის პროფესიული კვალიფიკაცია და გაიცემა შესაბამისი პროფესიული დიპლომი. მხატვარ-ანიმატორის მეხუთე საფეხურის პროფესიული საგანმანათლებლო პროგრამა მოიცავს მინიმუმ 120 კრედიტს. კრედიტების მინიმუმ 40% ეთმობა პრაქტიკას. კურსდამთავრებულს ენიჭება მხატვარ-ანიმატორის მეხუთე საფეხურის კვალიფიკაცია.

V. მხატვარ-ანიმატორის პროფესიული კვალიფიკაციის აღმწერი

მხატვარ-ანიმატორის მეხუთე საფეხურის პროფესიული კვალიფიკაციის აღმწერი:

ცოდნა და გაცნობიერება	აქვს პროფესიულ საქმიანობასთან დაკავშირებული მრავალმხრივი და/ან სპეციალიზებული თეორიული და პრაქტიკული ცოდნა, აცნობიერებს პროფესიული საქმიანობის შესაძლებლობებს (საზღვრებს).	სტუდენტი ფლობს ცოდნას პროფესიულ სფეროში მუშაობის მთავარი პრინციპების და მეთოდების, მოცემული პერსონაჟის ან/და საგნის "გაცოცხლების" სხვადასხვა მეთოდის შესახებ. აცნობიერებს ვიზუალური გამოსახვის საშუალებების მრავალფეროვნებას, რაც მოითხოვს როგორც პროფესიულ, ასევე ტექნიკურ ცოდნას. მაქსიმალურად გაცნობიერებული აქვს თავისი საქმიანობის სფერო და შეუძლია მის წინაშე დასახული პრობლემის ამოცნობა და გადაჭრა.
------------------------------	--	---

<p>ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენება</p>	<p>შეუძლია შემეცნებითი და პრაქტიკული უნარების ფართო სპექტრის გამოყენება აბსტრაქტული პრობლემების შემოქმედებითად გადასაწყვეტად.</p>	<p>შეუძლია შეძენილი ცოდნის პრაქტიკულად გამოყენება სტუდიაში მუშაობის დროს. იგი პრაქტიკულად ასრულებს საგნობრივ ანიმაციას სხვადასხვა ტექნიკური საშუალებებით. ამოდრავებულ ნახატში ლაინტესტის მიხედვით ამოწმებს რამდენად სწორად არის შესრულებული მოძრაობის მექანიკა და ბიომექანიკა. შეუძლია ამოხატული პერსონაჟის ან საგნის დაფერვა და მისი ტირაჟირება. იყენებს თანამედროვე ინფორმაციულ ტექნოლოგიებს პროფესიული ამოცანების დასაძლევად.</p>
<p>დასკვნის უნარი</p>	<p>შეუძლია კარგად განსაზღვრული პრობლემების ამოცნობა, მათი გადაჭრისათვის სათანადო მონაცემების იდენტიფიცირება და ანალიზი სტანდარტული მეთოდების გამოყენებით, ასევე დასაბუთებული დასკვნების გაკეთება.</p>	<p>თავისი კომპეტენციის ფარგლებში შეუძლია პრობლემის ძირითადი ელემენტების, მახასიათებლების განსაზღვრა და მათი გადაჭრისთვის მიღებული ცოდნის გამოყენება.</p>
<p>კომუნიკაციის უნარი</p>	<p>შეუძლია იდეებისა და ინფორმაციის სტრუქტურირებულად და თანმიმდევრულად გადაცემა სპეციალისტებისა და არასპეციალისტებისათვის ხარისხობრივი და რაოდენობრივი ინფორმაციის გამოყენებით. იყენებს თანამედროვე საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებს. შეუძლია უცხოურ ენაზე პროფესიასთან დაკავშირებული ინფორმაციის გადაცემა და ანგარიშის წარდგენა.</p>	<p>შეუძლია წაკითხოს და დაამუშავოს უცხო ენაზე არსებული პროფესიული ლიტერატურა, გამოიყენოს საკომუნიკაციო-საინფორმაციო საშუალებები პროფესიული ცოდნისა და პრაქტიკის გადრეკვა-გაუმჯობესების მიზნით. შეუძლია თავისუფლად გამოიყენოს ახალი ტექნოლოგიები სხვადასხვა სირთულის პროფესიული ამოცანების გადასაჭრელად. გამოიმუშავებული აქვს ადაპტაციის უნარი არსებულ კოლექტივთან.</p>
<p>სწავლის უნარი</p>	<p>შეუძლია საკუთარი სწავლის მიმართულებების განსაზღვრა ცვალებად და გაუთვალისწინებელ ვითარებაში.</p>	<p>შეუძლია თავად განსაზღვროს სწავლის პრიორიტეტული მიმართულებები საკუთარი პროფესიული ინტერესების გათვალისწინებით, მათ შორის სწავლის გაგრძელება.</p>
<p>ღირებულებები</p>	<p>აფასებს თავისი და სხვების დამოკიდებულებას პროფესიული საქმიანობისათვის დამახასიათებელი ღირებულებებისადმი და უზიარებს სხვებს.</p>	<p>შესწევს უნარი თავისი კომპეტენციის ფარგლებში შეაფასოს მის მიერ შესრულებული სამუშაო, აგრეთვე გააკეთოს კოლეგის მიერ შესრულებული სამუშაოს დეტალური ანალიზი, გამოიტანოს დასკვნა და მისცეს ნაშრომს შეფასება.</p>